

**HUBUNGAN MULTITASKING PENGGUNAAN GADGET DALAM AKTIVITAS  
BELAJAR MANDIRI DI RUMAH DENGAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA  
KELAS IV SD INPRES TINGGIMAE**  
**JUDUL ARTIKEL PENELITIAN**

**Nina Amelia<sup>1</sup>, Nursyifa Aulia<sup>2</sup>, Sitti Salwa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

[nimelll1308@gmail.com](mailto:nimelll1308@gmail.com)<sup>1</sup>, [nursyifaaulia08072006@gmail.com](mailto:nursyifaaulia08072006@gmail.com)<sup>2</sup>, [sittisalwa46@gmail.com](mailto:sittisalwa46@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the increasing use of gadgets in elementary school students which has the potential to cause multitasking behavior while learning, so that it can affect student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the relationship between multitasking the use of gadgets in independent learning activities at home and the learning outcomes of IPAS students in grade IV of SD Inpres Tinggimae. This study uses a quantitative approach with a type of correlational research. The population in this study is all grade IV students totaling ±60 students, with sampling techniques using total sampling. The research instrument is in the form of a questionnaire to measure multitasking, the use of gadgets, and grade documentation to measure student learning outcomes. Validity tests were performed using Pearson Product Moment correlation and reliability using Cronbach Alpha. The data analysis techniques used were descriptive statistics and Pearson Product Moment correlation test. The results of the study showed that there was a relationship between multitasking the use of gadgets in independent learning activities at home and students' social studies learning outcomes. The higher the level of multitasking using gadgets, the lower the student learning outcomes. This shows that uncontrolled use of gadgets can interfere with students' concentration and learning effectiveness.*

*Keywords: multitasking, gadgets, learning outcomes, IPAS, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar yang berpotensi menimbulkan perilaku multitasking saat belajar, sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara multitasking penggunaan gadget dalam aktivitas belajar mandiri di rumah dengan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Tinggimae. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah ±60 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur multitasking penggunaan gadget dan dokumentasi nilai untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara multitasking penggunaan gadget dalam aktivitas belajar mandiri di rumah dengan hasil belajar IPAS siswa. Semakin

tinggi tingkat multitasking penggunaan gadget, maka cenderung semakin rendah hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi dan efektivitas belajar siswa.

Kata kunci: multitasking, gadget, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya terkait penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengakses informasi secara cepat dan luas (Haleem, Javaid, Qadri, & Suman, 2022). Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat, seperti meningkatkan akses terhadap sumber belajar, fleksibilitas waktu belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan dalam proses belajar siswa, seperti distraksi dan penurunan fokus belajar (Buelow et al., 2015). Secara teoretis, belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari

pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya (Slameto, 2010). Keberhasilan proses belajar tersebut tercermin dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2010). Oleh karena itu, berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar, termasuk penggunaan media pembelajaran seperti gadget, perlu diperhatikan secara serius.

Salah satu permasalahan yang muncul akibat penggunaan gadget adalah menurunnya konsentrasi belajar siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan mendorong siswa untuk melakukan aktivitas lain di luar kegiatan belajar, seperti bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial. Kondisi ini menyebabkan perhatian siswa terbagi sehingga mengganggu fokus belajar (Banu & Rahman, 2025; Rahmawati, 2020). Penelitian internasional juga

menunjukkan bahwa aktivitas multitasking digital berkorelasi negatif dengan performa akademik siswa (Junco & Cotten, 2012).

Fenomena tersebut berkaitan erat dengan perilaku multitasking dalam aktivitas belajar. Multitasking merujuk pada aktivitas melakukan beberapa kegiatan secara bersamaan yang menyebabkan pembagian perhatian sehingga pemahaman materi menjadi kurang optimal. Penelitian menunjukkan bahwa multitasking menyebabkan penurunan daya ingat dan pemahaman materi karena perhatian terbagi (May & Elder, 2018). Secara lebih mendalam, kondisi ini dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif (Cognitive Load Theory) yang menyatakan bahwa kapasitas memori kerja manusia terbatas dalam memproses informasi. Jika beban informasi terlalu besar, maka proses belajar akan terhambat (Sweller, 2011). Penelitian juga menegaskan bahwa beban kognitif yang tinggi dapat mengganggu efektivitas pembelajaran karena keterbatasan kapasitas memori kerja. Selain itu, aktivitas multitasking dalam pembelajaran dikategorikan sebagai beban kognitif tambahan (extraneous

load) yang dapat menurunkan kualitas pemahaman siswa. Dengan demikian, perilaku multitasking saat belajar berpotensi menghambat proses belajar yang efektif.

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa. Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara tepat, namun penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol cenderung berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar (Nikmawati et al., (2021). Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan prestasi belajar siswa karena mengurangi waktu belajar dan meningkatkan distraksi (Rachmawati, 2022).

Penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memengaruhi hasil belajar secara umum, tetapi juga berdampak pada kebiasaan belajar dan kualitas pemahaman siswa. Studi literatur

menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan prestasi belajar serta mengganggu kebiasaan belajar siswa karena meningkatnya aktivitas non-akademik (Wardhani et al., 2026). Selain itu, penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, di mana penggunaan yang tidak terarah dapat menyebabkan menurunnya motivasi dan daya ingat siswa dalam belajar (Wardhani et al., 2026). Dengan demikian, penggunaan gadget perlu dikontrol agar tidak mengganggu perkembangan kemampuan akademik siswa.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, siswa dituntut tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini membutuhkan konsentrasi, keterlibatan aktif, serta kemampuan berpikir siswa dalam memahami fenomena yang dipelajari (Sudjana, 2019). Namun, dalam kondisi belajar mandiri di rumah, siswa memiliki kebebasan lebih dalam menggunakan gadget sehingga lebih rentan melakukan multitasking yang dapat mengganggu proses belajar.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan gadget dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan gadget secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji multitasking penggunaan gadget dalam aktivitas belajar mandiri di rumah serta hubungannya dengan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan multitasking penggunaan gadget dalam aktivitas belajar mandiri di rumah dengan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Tinggimae. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan serta secara praktis sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara

multitasking penggunaan gadget dalam aktivitas belajar mandiri di rumah dengan hasil belajar IPAS siswa (Sugiyono, 2022). Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik, sehingga memungkinkan pengujian hubungan antarvariabel secara objektif dan terukur. Pendekatan ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menguji hubungan antarvariabel secara empiris (Apriani, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tinggimae dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IVA dan IVB yang berjumlah  $\pm 60$  siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih representatif karena seluruh populasi dijadikan responden penelitian (Naibaho, 2021).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu multitasking penggunaan gadget dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar IPAS siswa. Multitasking diukur

melalui angket dengan skala Likert yang mencakup indikator penggunaan gadget saat belajar, aktivitas ganda, dan gangguan konsentrasi belajar. Penggunaan angket dalam penelitian pendidikan dinilai efektif untuk mengukur perilaku dan kebiasaan belajar siswa secara sistematis (Rachman et al., 2020). Sedangkan hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai siswa sebagai representasi capaian akademik.

Instrumen penelitian diuji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha untuk mengetahui konsistensi instrumen (Arikunto, 2021). Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk menggambarkan data penelitian serta uji korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Penggunaan uji korelasi ini umum digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur hubungan antarvariabel kuantitatif (Wardany et al., 2021).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan** **(Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara

multitasking penggunaan gadget dengan hasil belajar IPAS siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson dengan bantuan aplikasi JASP, serta didahului dengan uji asumsi normalitas.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

| <i>Shapiro-Wilk Test for Bivariate Normality</i> |                      |              |             |
|--------------------------------------------------|----------------------|--------------|-------------|
|                                                  |                      | Shapiro-Wilk | p           |
| Multitasking Gadget                              | - Hasil Belajar IPAS | 0.970        | <b>.286</b> |

Berdasarkan Tabel 1 (Hasil Uji Normalitas) menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $p = 0,286$  ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

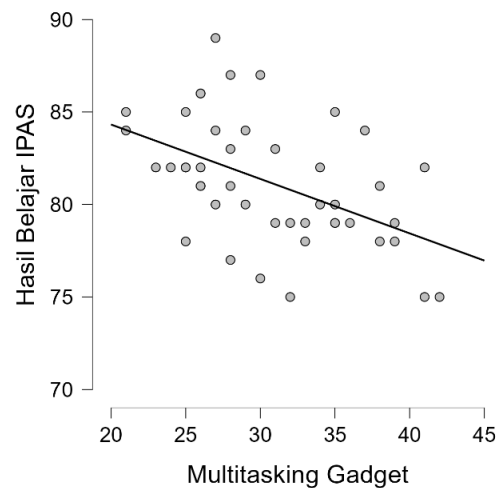
**Tabel 2. Hasil Uji Korelasi**

| <i>Pearson's Correlations</i> |                      |             |                  |
|-------------------------------|----------------------|-------------|------------------|
|                               |                      | Pearson's r | p                |
| Multitasking Gadget           | - Hasil Belajar IPAS | -0.487      | <b>&lt; .001</b> |

Berdasarkan Tabel 2 (Hasil Uji Korelasi), diperoleh nilai koefisien korelasi Pearson sebesar  $r = -0,487$  dengan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara

multitasking penggunaan gadget dengan hasil belajar IPAS siswa.

Nilai koefisien korelasi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat berlawanan arah, sedangkan besarnya koefisien berada pada kategori sedang. Artinya, semakin tinggi tingkat multitasking penggunaan gadget, maka hasil belajar IPAS siswa cenderung menurun.



**Gambar 3. Scatter Plot Hubungan Variabel**

Berdasarkan Gambar (Scatter Plot Multitasking Gadget vs. Hasil Belajar IPAS), terlihat bahwa sebaran data membentuk pola menurun. Garis regresi menunjukkan arah negatif, yang berarti peningkatan multitasking penggunaan gadget diikuti dengan penurunan hasil belajar. Pola ini memperkuat hasil uji korelasi Pearson.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara multitasking penggunaan gadget dengan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas siswa dalam melakukan multitasking saat belajar, maka capaian hasil belajar yang diperoleh cenderung menurun. Secara teoretis, kondisi ini dapat dijelaskan melalui keterbatasan kapasitas kognitif siswa dalam memproses informasi, di mana perhatian yang terbagi menyebabkan informasi tidak dapat dipahami secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikmawati, Bintoro, dan Santoso (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa mengalami gangguan konsentrasi sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar. Selain itu, penelitian Tanjung et al., (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan

gadget secara berlebihan dapat menurunkan hasil belajar siswa karena mengurangi waktu belajar efektif. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Olvika Sandi et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol menyebabkan siswa lebih banyak terpapar aktivitas hiburan dibandingkan aktivitas belajar, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, siswa dituntut untuk memahami konsep secara mendalam dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Namun, ketika siswa melakukan multitasking, proses pemahaman konsep menjadi tidak optimal karena perhatian terbagi. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmatia dan Azis (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak tepat dapat menurunkan prestasi belajar matematika siswa karena terganggunya konsentrasi belajar. Lebih lanjut, penelitian Gutji et al., (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, di mana penggunaan yang berlebihan

cenderung memberikan dampak negatif. Penelitian Nurfadilah Istiqamah et al., (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menyatakan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi belajar siswa, terutama ketika tidak disertai dengan pengawasan yang memadai.

Dari perspektif teknologi pendidikan, gadget sebenarnya memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara tepat. Namun, tanpa pengelolaan yang baik, gadget justru menjadi sumber distraksi yang mengganggu proses belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Anggriani dan Ramdhani (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa, tergantung pada bagaimana gadget tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Rahmawati (2020) menjelaskan bahwa penggunaan gadget dalam aktivitas belajar dapat memberikan dampak positif maupun negatif, tergantung pada intensitas dan tujuan penggunaannya. Apabila digunakan secara berlebihan untuk aktivitas non-

pembelajaran, maka akan berdampak pada menurunnya konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kekuatan hubungan berada pada kategori sedang, yang berarti bahwa multitasking bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil belajar. Faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, strategi pembelajaran, serta dukungan orang tua juga memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan gadget perlu diarahkan dan diawasi dengan baik. Guru perlu merancang pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi secara efektif, sedangkan orang tua perlu melakukan pendampingan saat anak belajar di rumah. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat memberikan manfaat yang optimal tanpa mengganggu proses belajar siswa.

## **E. Kesimpulan**



Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara multitasking penggunaan gadget dalam aktivitas belajar mandiri di rumah dengan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Tinggimae. Tingginya tingkat multitasking penggunaan gadget cenderung memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa, karena menyebabkan terganggunya konsentrasi, fokus, serta efektivitas dalam memahami materi pembelajaran. Siswa yang sering melakukan aktivitas ganda saat belajar, seperti menggunakan gadget untuk hiburan, cenderung mengalami penurunan kemampuan dalam menyerap informasi secara optimal. Sebaliknya, siswa yang mampu mengontrol penggunaan gadget dan memanfaatkannya secara lebih terarah dalam kegiatan belajar menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, pola dan intensitas penggunaan gadget menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan belajar mandiri di rumah. Oleh karena itu,

diperlukan kesadaran dan pengendalian dari siswa, serta dukungan dari guru dan orang tua, agar penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anggriani, R., & Ramdhani, L. (2025).

*PENGARUH GADGET TERHADAP  
PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS  
SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH  
BOLO. 04.*

Apriani, D. G. Y. (2021). Hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. *Jurnal Medika Usada*, 4(1), 7–11.

Banu, E. P., & Rahman, D. H. (2025). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR PENELITIAN: RESILIENSI AKADEMIK PADA SISWA SMP.*

Buelow, M. T., Okdie, B. M., & Cooper, A. B. (2015). The influence of video games on executive functions in college students. *Computers in Human Behavior*, 45, 228–234.

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Gutji, N., Wahyuni, H., Yusra, A., &amp; Sekonda, F. A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget dan self regulated learning terhadap prestasi belajar siswa SMAN 2 Muaro Jambi. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i>, 5(3), 7663–7669.</p> <p>Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., &amp; Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. <i>Sustainable operations and computers</i>, 3, 275–285.</p> <p>Junco, R., &amp; Cotten, S. R. (2012). No A 4 U: The relationship between multitasking and academic performance. <i>Computers &amp; Education</i>, 59(2), 505–514.</p> <p>May, K. E., &amp; Elder, A. D. (2018). Efficient, helpful, or distracting? A literature review of media multitasking in relation to academic performance. <i>International journal of educational technology in higher education</i>, 15(1), 13.</p> | <p>Naibaho, C. D. U. (2021). <i>Kontribusi Intensitas Pemakaian Gadget dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD</i>. Universitas Pendidikan Ganesha.</p> <p>Nikmawati, N., Bintoro, H. S., &amp; Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 9(2), 254.<br/> <a href="https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975">https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975</a></p> <p>Nurfadilah Istiqamah, Udin Sidik Sidin, &amp; Irwansyah Suwahyu. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. <i>Jurnal MediaTIK</i>, 1–4.<br/> <a href="https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i2.1891">https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i2.1891</a></p> <p>Olvika Sandi, M., Yasir Arafat, &amp; Eni Heldayani. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN 13 MUARADUA. <i>Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang</i>, 9(3), 556–566.</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><a href="https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1378">https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1378</a></p> <p>Rachman, A. S., KHB, M. A., &amp; Setianingsih, E. S. (2020). An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study). <i>International Journal of Elementary Education</i>, 4(4), 558–565.</p> <p>Rachmawati, N. H. (2022). Pengaruh Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Warta Desa (JWD)</i>, 4(2), 79–85.</p> <p>Rahmatia, R., &amp; Azis, A. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs). <i>Jurnal Akademik Pendidikan Matematika</i>, 1–7.</p> <p>Rahmawati, Z. D. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK. <i>TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam</i>, 3(1), 97–113.</p> | <p><a href="https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910">https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910</a></p> <p>Slameto, B. (2010). Faktor-faktor yang mempengaruhi. <i>Jakarta: Rineka Cipta</i>, 56–57.</p> <p>Sudjana, N. (2010). <i>Penilaian hasil proses belajar mengajar</i>.</p> <p>Sugiyono, P. D. (2022). <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif</i>. Bandung: Alfabeta, CV.</p> <p>Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. Dalam <i>Psychology of learning and motivation</i> (Vol. 55, hlm. 37–76). Elsevier.</p> <p>Tanjung, D. S., Sembiring, R. K., &amp; Habeahan, D. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan. <i>School Education Journal PGSD Fip Unimed</i>, 12(2), 176–184.</p> <p>Wardany, R. A., Suhartono, S., &amp; Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran,*

*Bimbingan, dan Pengelolaan*

*Pendidikan*, 1(12), 1020–1035.

Wardhani, M. C., Muhsin, R., Arviana, S. N.,

Majid, N. M., Putri, T. Z., &

Indrawati, D. (2026). STUDI

LITERATUR: DAMPAK PENGGUNAAN

GADGET TERHADAP PRESTASI DAN

KEBIASAAN BELAJAR SISWA

SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal*

*Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02),

161–172.